

# **Upaya Mengembangkan Nilai Kerjasama Dan Kelincahan Melalui Pembelajaran Permainan Tradisional Galash Asin**

Cuncun Irawan

Pembimbing Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengembangan nilai kerjasama dan kelincahan siswa melalui pembelajaran permainan tradisional galah asin. Metode penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan rancangan penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Teggart. Penelitian terdiri atas beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Tempat penelitian di Sekolah Dasar Negeri Cisu 2 Kota Bandung dengan objek penelitian siswa kelas V berjumlah 29 siswa. Proses penelitian dibagi menjadi II siklus yang terdiri atas IV tindakan. Setiap tindakan menggunakan berbagai level peraturan permainan dan bertahap dari yang termudah sampai yang tersulit. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen Observasi dan Tes Lari Bumerang. Kemudian semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistic. Berdasarkan perhitungan nilai kerjasama menggunakan uji t, hitung -1 jatuh pada penerimaan  $H_a$  atau penolakan  $H_o$ . Kemudian Nilai tes kelincahan menggunakan uji dua pihak, hitung z adalah 3.25 jatuh pada penerimaan  $H_o$ . Maka didapat kesimpulan melalui pembelajaran permainan tradisional galah asin dapat mengembangkan nilai kerjasama siswa, tetapi untuk gerak kelincahan tidak terdapat perbedaan untuk siswa. Dalam pemberian materi pembelajaran, hendaknya diberikan secara bertahap dari yang termudah sampai yang tersulit.

***Kata kunci: Permainan Tradisional Galah Asin***

## Effort to Develop Cooperation Value and Agility Through Learning Traditional Games Galah Salted

Cuncun Irawan

Supervisor Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd

### Abstract

This study aims to examine the development of the value of collaboration and agility of students through learning traditional games giant salty. The method used by classroom action research method by applying research design developed by Kemmis and Teggart. The research consisted of several stages, as follows: (1) planning action, (2) implementation of the action, (3) observation, and (4) reflection. Place of research at State Elementary School Cisititu 2 Bandung with the object of research students of class III were 29 students. The research process was divided into II cycle consisting of IV action. Each action uses a variety of motion tasks are packaged in the form of game-level and gradually from the easiest to the most difficult. Data were collected using instruments Reassurance and Tes Run Boomerang. Then all the data were analyzed using statistical techniques. Based on the calculation of the value of cooperation using the t tes, count -1 falls on acceptance  $H_a$  or rejection  $H_o$ . Then the value of agility tests using test two parties, calculate Z is 3.25 fall on reception  $H_o$ . So it could be concluded through learning traditional games giant salt can develop students values of cooperation, but in motion agility there is not difference for students. In the provision of learning materials, should be gradually from the easiest to the most difficult.

***Keywords: Traditional Games Giant Salty***